

Daftar Pustaka

- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amelia Andrita Alika Rondo, H. I. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMAN 2 Ratahan. *Keperawatan (e-kp)*, Vol.7 No.1 .
- Anjungroso, F. (2014, Januari Jumat 31). *tribunnews*. Retrieved from tribuntechno: www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online. Diakses tanggal 6 Februari 2019
- Auliya, D. N. (2014). Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi pada Siswa SMA Negeri 1 Padangan Bojonegoro. *Character*, Vol 2, No 3, Hlm 1-6.
- Ferina Oktavia Dini, H. I. (2014). Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Pemasyarakatan Anak Blitar. *Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, Vol 3, No 3, Hlm 30-36.
- Ferry Hernoyo Budhi, E. S. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Empati*, Vol. 5 No. 3 : 478-481.
- Fitri Ma'rifatul Laili, W. N. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5 No. 1 : 65-72.
- Ghufron, R. R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hakim, M. A. (2019, April 10). *Kronologi Ibu di Kediri yang Dapat Tagihan Game Online Rp 11 Juta*. Retrieved from Kompas: <http://www.regional.kompas.com>
- Hardiyansyah Masya, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X DI Madrasah Aliyah AL-FURQON Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1 :153-169.
- Herlina Siswi Widiyana, S. R. (2004). Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Indonesia Psychological Journal*, Vol. 1 No. 1 : 6-16.
- Khairunnisa, A. (2013). Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja Di MAN 1 Samarinda. *Psikologi*, Vol. 1 No. 2 : 220-229.
- Merry Fitria Apriyanti, H. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan

- Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol 3, No 3, Hlm 994-1008.
- Miftahul Auliya, D. N. (2014). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Pada Siswa SMA Negeri 1 Padangan Bojonegoro. *Character*, Vol. 2 No. 3.
- Mohammad Sadegh Shirinkam, A. M. (2016). Internet addiction antecedents: Self-control as a predictor. *Medical Research & Health Sciences*, Vol. 5 No. 5 :143-151.
- Nadia Itona Siregar, d. P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. *Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*, Vol. 1, No. 261-276.
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, A. M. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Psikologi Udayana*, Vol. 2 No. 2 :163-171.
- Ningtyas, S. D. (2012). Hubungan Antara Self Control dengan Internet Addiction pada Mahasiswa. *Educational Psychology*, Vol. 1 No. 1.
- Noor, M. (2015). *Memotret Data Kuantitatif*. Semarang: CV. Duta Nusindo Semarang.
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya Meredukasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Fokus Konseling*, Vol. 2 No. 2 Halaman : 116-125.
- Rosi Kusumawati, Y. I. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (ADIKSI) Game Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Riset Aktual Psikologi*, Vol. 8 No. 1 : 89-100.
- Ruud van de Bovenkamp, S. S. (2013). Understanding and Recommending Play Relationships in Online Social Gaming. *Delft University of Technology*.
- Septi Kusumadewi, T. H. (2012). Hubungan antara Dukungan Sosial Peer Group dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan terhadap Peraturan pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Modern Islam Assalam Sukoharjo. *Universitas Sebelas Maret*, vol : 1, No:1-10.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No.1 : 84-92.

- Ulya Illahi, N. S. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol 3, No 2, Hlm 68-74.
- Wicaksono, E. (2019, Agustus 9). *Kecanduan Game Online, Remaja 16 Tahun dari Malang Ini Rela Acak-acak Rumah Tetangga & Embat Ponsel*. Retrieved from TribunJatim: <http://www.jatim.tribunnews.com>
- Xiao Han, M. L. (2018). Stres dan Kontrol Diri sebagai Prediktor Kecanduan Game Seluler Di antara Mahasiswa Universitas Cina. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 170.
- Young, K. S. (2009). Internet Addiction : The Emergence of A New Clirical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, Vol.1 No.3 Hlm: 237-244.
- Zhaojun Teng, Y. L. (2014). Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control. *Canadian Center of Science and Education*, Vol. 6 No. 2. doi: 10.5539/ijps.v6n2p89.
- Zulkarnain. (2002). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kreativitas Pekerja. *Thesis Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatra Utara*, <http://library.usu.ac.id/download/fk/psiko-zulkarnain.pdf> (diakses tanggal 24 Agustus 2018).